

УДК 130

ІНФОРМАЦІЙНА ЕРА: ГЛОБАЛЬНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ

І. І. Федорова

*Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут», Київ, Україна*
Irina.I.Fedorova@gmail.com

Стаття присвячена висвітленню основних тенденцій розвитку та домінуючих чинників трансформації культурного простору на сучасному етапі просування ери інформаційних технологій, яка супроводжується перманентною кризою всіх сфер суспільного життя. Предмет дослідження розглядається в ракурсі осмислення феномену інформаційної культури, яка, імплементуючись до простору культури сьогодення, стимулює його глобалізацію і гетерогенність, формуючи територію «кіберпростору», що детермінує різнополярні вектори динаміки культурних перетворень, як людинотворчі, так і соціально небезпечні. Автор інтерпретує проблеми трансформацій і ризиків становлення культурного простору інформаційного суспільства, як дилему технологій (регулятивів) і ціннісних смислів творення культури, як реальності життя людини. Розглянуті важливі чинники культурних трансформацій, які пов'язані із поширенням нових варіативних можливостей інформаційно-комунікативних технологій у мережевому суспільстві: інтерактивність мереж, віртуалізація реальності, онтологізація медіальних конструювань образу світу, «кібер-перформатизація» соціуму, домінування цифрової масової культури, а також виклики людині, нові форми відчуження, що проявляються в локусі «інтерактивної інфосфери» культурного простору.

Ключові слова: культурний простір, трансформації, інформаційна культура, комунікації, медіальне.

INFORMATION AGE: GLOBAL TRANSFORMATION OF THE CULTURAL SPACE

I. Fedorova

*National Technical University of Ukraine
«Kyiv Polytechnic Institut», Kyiv, Ukraine*
Irina.I.Fedorova@gmail.com

The article is devoted to highlighting the main trends and factors of transforming of dominant cultural space at the present stage of promotion of information technologies era, accompanied by a permanent crisis in all spheres of public life. The subject of research is seen from the perspective of understanding the phenomenon of information culture, that, implementing to space of modern culture, stimulates globalization and heterogeneity, forming territory "cyberspace" that determines heteropolar dynamics of cultural transformation vectors: those which are created by person, and those which are socially dangerous. The author interprets the problem of transformation and risks of becoming cultural space an information society, as a dilemma of technology (regulatives) and value meanings of culture creation, as a reality of life. There are considered important factors of cultural transformations associated with the spread of new variant features information and communication technologies in the networked society: interactive networks, virtualization of reality, ontologization of media construction of image of the world, "a cyber performatyization" society, the dominance of digital media culture and challenges for a man, new forms of exclusion, manifested in locus "interactive infospere" in cultural space.

Keywords: cultural space, transformation, information culture, communication, medial.

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ

Європейська цивілізація, що протягом століть обстоювала силу Знання, культ Розуму, науково-технічний прогрес, вступивши у ХХ столітті в еру кібернетики, сьогодні еволюціонує під тиском стрімких темпів і значних масштабів науково-технологічних революцій, продуктами яких виступають різнопланові феномени, які є актуальним об'єктом дослідження як природничо-технічного

знання, так і сучасної гуманітаристики. Особливо складним та суперечливим видається сучасний етап наукового і технологічного прогресу інформаційного суспільства, що стимулює потужний розвиток інформаційно-комунікаційних, медійних, нано-інженерних технологій. Та, водночас, глобальні модернізації інформаційної доби породжують і «духовну драму» – дегуманізацію, ірраціональність та культурний регрес: аксіологічну і антропологічну кризу людського соціуму.

Становлення і розвиток інформаційної ери супроводжується перманентною кризою всіх сфер життєдіяльності суспільства, прогресуючою глобалізацією соціального і культурного простору, що породжує цілий комплекс суспільних проблем, суперечностей, конфліктів. Без упереджень, сучасне суспільство, що має значну кількість теоретичних концептів («суперіндустріальне» (А.Тоффлер), «постмодерне» (Ж.-Ф. Ліотар), «суспільство спектаклю» (Ги. Дебор), «постіндустріальне» (Д. Белл), «мережеве суспільство, інформаційний капіталізм» (М. Кастельс), «глобальне суспільство ризику» (У. Бек), «постлюдське суспільство» (Д. Лекур), можна охарактеризувати як суспільство глибоких трансформацій і постійних ризиків. Поняття ризик, що увійшло до соціальної, філософської і культурологічної теорії, кристалізує увесь спектр нестабільності, мінливості, кризовості існування соціуму інформаційної ери. Воно пов'язується із певними загрозами, що продукують науковомісткі технології різних галузей знань й асоціюється із соціальною і культурною кризою, а також небезпекою техногенних катастроф, що руйнують планетарну цивілізацію.

Каталізатором нових типів глобальних ризиків виступає сьогодні інформаційна культура, яка імпліцитно є стимулятором кардинальних трансформацій культурного простору людства, тому вона постає актуальним об'єктом філософської рефлексії саме у XXI столітті. Особливості трансформації культури інформаційного суспільства виступають домінантою теоретичних розвідок провідних вітчизняних учених (Пазенок В. [10]; Лях В. [10]; Соболев О. [18]; Мешков Ю.О. [15]; Костенко Н. [17]; Шульга Р. [17]; Лук'янець В. [13]; Згуровський М. З. [6; 7]) і зарубіжних науковців (Кастельс М. [11-12]; Тоффлер Е. [19]; Бехманн Г. [1]; Бодрійяр Ж. [2; 3]; Дебор Гі [5]; Разлогов К. [9]; Олексієва І. [9]; Маньковська Н. [14]; Сидорів А. [9]); Скворцов Л. [16]. Їх роздуми мають різнопланові вектори наукової експлікації: як оптимістично-бравурні, так і песимістично-застережливі. Не хотілося б проводити демаркаційної лінії між духовними ідеалами і артефактами типів культури класичної, некласичної та постнекласичної, яка продукується інформаційними технологіями, адже в історичному розвитку соціокультурного процесу всі його етапи діалектично взаємообумовлені, взаємопов'язані, вони не елімінують попередній культурний досвід, а виростають з нього. Та нестабільність, трансгресивність, деструктивна динаміка, що вирізняють соціокультурний хронотоп сучасності, демонструють перехідний стан культури інформаційної доби, яка, деформуючи гуманістичні домінанти «цінностей – цілей і цінностей засобів», є точкою біфуркації, подвоєння і навіть перезавантаження культурних смислів та аксіосфери соціуму.

У цьому контексті актуальною й науково обумовленою є авторська спроба інтерпретації проблеми ризиків становлення сучасного культурного простору як дилеми технологій (регуляторів) і ціннісних смислів життя людини, дискурсів нових вимірів її свободи й відповідальності за культуру XXI століття. У полі філософських і культурологічних досліджень значно актуалізується проблема зміни соціокультурної парадигми сучасності, на основі якої вибудовуються нові координати культури як ціннісно-сміслової реальності [17, 89]. Тому метою статті є осмислення динаміки та домінант процесів, що визначають простір культури інформаційного суспільства, а також чинники, наслідки і особливості трансформацій, які у ньому відбуваються.

РЕЗУЛЬТАТИ ТЕОРЕТИЧНОГО АНАЛІЗУ ПРОБЛЕМИ

Широкомасштабні трансформації культури є квінтесенцією доби інформаційних технологій, що відзначають і у різний спосіб досліджують усі теоретики суспільства «третьої хвилі». Так, автор «хвильової теорії» А.Тоффлер, типологізуючи розвиток суспільства за змінами технологій – агрокультурних, індустріальних, інформаційних, вводить поняття «культурна хвиля» і визначає процес поставання простору «культури третьої хвилі» домінуванням інформаційних технологій і особливої ролі знання. Визначальним аксіологічним вектором у «хвильовій теорії культури» є поняття «образу» – «іміджу» як конструкту культурного стереотипу, системи цінностей певного суспільства. Культура першої й, особливо, другої хвилі продукує усталені громадою цінності, канонізує масові іміджі, певний єдиний набір – універсальний «файл іміджу». А культура «третьої хвилі» покликана, використовуючи високі інформаційні технології, створити культурний простір множини «файлів-іміджей». В основу конструювання цієї культури, що покликана сформулювати специфічний тип цивілізації, яка вимагає докорінних змін людини й суспільних інституцій, буде закладений принцип різноманітності, унікальності, поліцентричності. Перехід до культури «третьої хвилі» передбачає «відмову від просякнутого страхом, але хибного розуміння, що більше розмаїття, автоматично спричинює більшу напруженість та конфліктність у суспільство. Насправді ж..., якщо ми матимемо відповідні суспільні правила поведінки, розмаїття може спри-

яти надійній і стабільній цивілізації [19, 373]. За Е. Тоффлером, культура нових технологій «третьої хвилі» покликана забезпечити свободу вибору різновекторних можливостей самореалізації людини за умови, що вона зможе пристосуватися до нових установок і визначитись з пріоритетами. Багато теоретичних концептів інформаційного суспільства (від «постіндустріалізму» Д. Белла до комп'ютопії «нових міст» Й. Масуди) містять утопічні прогнози удосконалення якості соціального життя із поширенням інформаційних технологій, здатністю формалізувати знання, використовуючи автоматизовані системи, створювати інформаційні інфраструктури. Дійсно стрімке просування технологічних інновацій, змінюючи когнітивні, аксіологічні, регулятивні координати сучасного простору культури, виправдовує символізм тоффлерівської метафори, неспинної стихії морських хвиль, які швидкоплинно змінюють одна одну, породжуючи новотвори культурних форм. Вони трансформують усі сфери життєдіяльності суспільства від економіки, яка «стає «надсимволічною», процеси якої прискорюються інформаційно-комунікаційними технологіями до нових установок щодо праці, статі, нації, дозвілля, авторитетів тощо» [19, 286]. Однак цей процес супроводжується значними суперечностями, продукуючи масштабні виклики соціуму, людській свідомості, культурному й цивілізаційним прогресу в цілому.

Трансформації культурного простору в добу інформаційних технологій викликані появою і вкоріненням інформаційної культури, яка генерує нові програми культуротворення. По-перше, зміна способів комунікації в суспільстві, формування його мережевого виміру буття (дистанційні Інтернет-комунікації, створення нових пристроїв для відтворення й збереження інформації). Г. Бехманн зазначає, що «У певному сенсі весь світ стає комунікабельним. На місці феноменології буття виникає феноменологія комунікації» [1, 118]. По-друге, процеси глобалізації й диференціації змінюють ментальну карту культури, що призводить до появи нових культурних форм, проектування спільного мультикультурного світового простору культури, загострення суперечностей індивідуалізації і творення множинності ідентичностей, переосмислення значення культури як генетичної пам'яті людства, а, відповідно, принципів і способів збереження і передачі культурного досвіду. По-третє, відбувається формування нового культурного типу особистості мережевого соціуму, яка вирізняється параметрами комп'ютерної компетентності та електронної інтерактивності, а також новим досвідом віртуалізації реальностей свого буття, а відповідно й новими страхами реіфікації (деформованими особливостями існування). По-четверте, відбувається нове структурування соціально-культурного простору: глобалізація, мультикультуралізм, медійність, перформатизація стають домінуючими тенденціями моделювання морфології культури, виникає диктатура цифрової інтерактивної масової культури. Трансформується аксіосфера соціуму, ієрархія культурних цінностей – профанне сакралізується, високе нівелюється, окремі зразки стилів існування перетворюються на глобальні орієнтири життя і поведінки.

Важливими чинниками, що призводять до трансформацій сучасного культурного простору та формування (як його преферентної складової) ціннісно-сміслової парадигми інформаційної культури, виступають феномени знання, інформації та комунікації. Іноді інформаційну культуру дещо однобічно інтерпретують як навички й уміння користуватися комп'ютерною технікою, набуття певного рівня інформаційної компетентності. Та сьогодні це дуже обмежений погляд на інформаційну культуру, яка імплементується до гетерогенного культурного простору. Концептуалізація цього феномену пов'язана із цілою низкою важливих аспектів осмислення її об'єктивності. Це, перш за все, – експлікація інформаційної культури як реальності людського буття і контексти його віртуалізації, це історична пам'ять суспільства, тобто технології накопичення, зберігання і трансляції культурних традицій, духовного досвіду людства, це і формування штучного інтелекту, і міра свободи доступу до інформації та виникнення інформаційного тоталітаризму. Відповідно, проблемою культури як системи своєрідного програмного забезпечення життєдіяльності людства сьогодні постає творення механізмів не стільки акумулювання інформації, знання та комунікацій, скільки формування культурного простору, за умов якого стануть можливим їхнє оптимальне функціонування і безпека використання задля прогресу людської цивілізації.

Філософська думка накопичила значний дослідницький доробок, що розкриває особливості розвитку суспільства інформаційної ери, виокремлюючи етапи його становлення. Хоча ці розмісли іноді дуже абстрактні, балансують між футурологічними прогнозами, утопічними проектами і науковими констатаціями, більшість науковців визначають квінтесенцією інформаційного суспільства – теоретичне знання, на основі якого продукуються і швидко розвиваються інноваційні технології, що формують новий спосіб буття соціуму. За умов постійної модернізації технологій, пріоритетного значення набувають знання як фундамент розвитку економіки, політики, культури. Вони перетворюються на вагомий консультативний механізм у прийнятті соціально-політичних, фінансово-економічних, господарсько-управлінських рішень. У такий спосіб наука і знання виступають «владою найвищої якості», бо формують нову парадигму влади (Е. Тоффлер), транс-

формує соціальні структури, інтегруючись у соціально-політичні процеси. Інформаційне суспільство, особливо його сьогоденний етап розвитку, визначають як «суспільство знань», оскільки саме наукові знання забезпечують розробку і поширення нових комунікацій, детермінуючи процеси децентралізації, електронного самоврядування, окреслюючи долю і можливості демократії як наслідку свободи долучення до інформації тощо. Г. Бехманн зазначає, що «дебати про становлення суспільства знань і дискусія з приводу нових форм наукового виробництва, які покликані здійснити перехід від академічно вибудованої науки до соціально інтегрованої науки, ілюструють зміни соціокультурного простору. Вони проявляються у становленні нової організації досліджень, новому способі використання знань і, перш за все, новій формі інтеграції науки в соціальні структури» [1, 13]. Трансформації культурного простору, викликані динамікою наступу інформаційного суспільства, позначаються не тільки на стані науки й організації наукових досліджень, а й на зміні парадигми сучасної освіти. Її нагальним завданням стає забезпечення програми трьох «L.L.L.», яка передбачає безперервний процес навчання і освіти як умов адаптації до нового культурного простору. М.З. Згуровський зауважує, що «Навчальні програми мають забезпечувати студентів базовими знаннями і навичками, необхідними для розвитку в усіх, хто навчається, можливостей і потреб оновлювати свої знання впродовж усього життя» [6]. У контексті суспільства знань інформаційна культура – це інструментарій оволодіння знаннями та здатностями верифікувати інформацію.

Привабливість концептів інформаційного суспільства тісно пов'язана із феноменом інформації багатовимірними можливостями її поширення, інтерпретації та використання. Інформація стає «стратегічним ресурсом для розвитку суспільства... своєрідною інвестицією у розвиток» [10, 3]. Інформація забезпечує фундамент поставання мереженого суспільства, яке відкриває нові канали комунікації, інтегруючи вербальні, писемні та аудіовізуальні засоби, створює інтерактивні мережі глобального Інтернету, який пропонує «культуру реальної віртуальності, яка означає – інтеграцію електронних засобів комунікації, кінець масової аудиторії і виникнення інтерактивних мереж» [12, 405]. Та, водночас, інтерактивність і дигітальний ресурс Інтернету деформують (частіше політично заангажовано) соціальний і культурний простір, переформатовуючи їх у «кіберпростір» (А. Є. Войскунський [4]) гіпертрофованої влади інформації. На думку М. Кастельса, «саме мережі становлять нову морфологію наших суспільств... Це суспільство створене мережами виробництва, влади і досвіду, які утворюють культуру реальної віртуальності у глобальних потоках, що перетинають час і простір» [12, 505]. Влада інтерактивних мереж сприяє варіабельному розщепленню свідомості людини, занурює її у віртуальну реальність, яка керовано-добровільно проектує користувача у заданому семантичному інфофонді. Динаміка поступу інформаційних технологій, використання та володіння ними продукує постійні виклики людині, її потребам самоактуалізації, породжуючи нові форми соціального відчуження, і веде до нівелювання й саморуйнування людської самобутності. Виникає проблема появи специфічного менталітету «комп'ютерної надлюдини», яка, з однієї сторони, має доступ до значних масивів інформації і використовує її у практичній діяльності, а з іншої – «зомбована» цією інформацією, повністю залежна від неї, втрачає здатність до самостійного аналізу й стає об'єктом інформаційних маніпулювань» [16, 17]. Домінуюча роль інформації, поява цифрових технологій, глобальної мережі Інтернет, безперечно, є вагомим здобутком людського технічного генія, який має використовуватись на користь людині, але в реальності обертається на комплекс соціальних ризиків і загроз: «інформація – дезінформація», «сила знань» – «влада знань» над людьми і світом тих, хто їх використовує, породження «мережових імперій» і «інформаційної нерівності», за умов якої відбувається контроль за процесами поширення інформації, її дозування та розподіл країн на технологічних лідерів і аутсайдерів, що веде «до втрати останніми свого «інтелектуального суверенітету» в тому гігантському «плавильному котлі», де керуюча роль буде належати ідеології і системі цінностей супердержави, що здійснює свою планетарну експансію» [9, 110].

Інформація перетворюється на фундаментальну категорію сучасного знання, з поширенням цифрових технологій відбулися значні трансформації майже всіх наукових галузей, навіть таких когнітивних царин, як психологія особистості, філософія, штучний інтелект. Новим досягненням комп'ютерних наук стала «оцифрована культура». Засобами цифрового кодування вона відкриває «майже математичну еквівалентність у мистецтві, зазначає Р. Лангем, і це нагадує великою мірою Платона про єдність знання. Прихильники дигітальної культури вбачають у ній відновлену міждисциплінарну культуру, яка об'єднує мистецтво і науку» [20, 12]. Та є і значні перестороги: по-перше, у науці і культуротворчих процесах відбувається потужний злет, коли тенденції інтеграції і диференціації знань та практик не абсолютизуються, а взаємодіють доповнюючи одна одну. По-друге, цифрові технології дійсно значно збагатили сучасну художню культуру технічними можливостями тиражування, копіювання, конструювання відеоефектів, навіть стимулювали появу сфери комп'ютерної графіки і моделювання, та у такий спосіб вони в

значній мірі дали поштовх поширенню «нової масової культури», яка, нівелюючи естетичне, популяризує шаблон й стереотип мистецьких практик, імплементуючи у простір культури пан-еклектичну естетику симулякрів, що продукує сурогат творчості - «копій без оригіналу», тобто пуста форма, видимість, що вичавлює з естетики художній образ і займає його місце (зауважував Ж. Бодріяр) [3, 12]. Дифузія високої та популярної культури є характерною ознакою сучасних процесів культуротворення, що відбуваються на хвилі плюралістичної естетичної парадигми, за умов якої «профанується класична культура, з її подальшою ревалоризацією, перекодуванням. Іронічне ставлення до масової культури як до профанної, кічевої, тривіальної, ненормативної дозволяє естетизувати її як оригінальну, альтернативну, «іншу» по відношенню до класичної культури» [14, 123]. У такий спосіб відбувається знецінення гуманістичних цінностей й традицій високої класики, а інноваційно-значимим стають брутальність, розчинення художнього в повсякденному і вкорінення «культури трансестетичних симуляцій» [2, 30], яка беззастережно змішує теоретичну рефлексію з художньою діяльністю, мистецтво з буденним життям, творчість з плагіатом. Культура, її артефакти і митці стають товаром, простір культури перетворюється на сферу бізнесу, де домінує індустрія розваг і культ гедонізму. Високі, середні й низькі естетичні смаки не розрізняються, елітарне поглинуте банальним, меркантильним все нівелюється, знімається цінностями культури споживання, яка приватизує мораль, естетику, та й самого суб'єкта творчості. Тоді простір культури стає простором «Прозорості зла», де «кожна річ засобами реклами, масової інформації й візуалізації отримує свій символ. Навіть саме банальне і непристойне – вбирається в естетику, приймає подобу культури й прагне стати гідним музею. Все заявляє про себе, все самовиражається, набирає силу і отримує власний знак. Система скоріше функціонує за рахунок естетичної додаткової вартості знаку [2, 26], який в свою чергу маркує культурні цінності перетворюючи їх на товар для споживання невибагливої публіки.

Преференції сучасного етапу культуротворення належать аудіовізуальній комунікації, технологічній, економічній та естетичній можливості якої забезпечили панування медіа у всіх сферах духовного життя суспільства та змінили матеріальну базу культурного простору. Ринкова економіка диктує свої правила гри, щедро спонсоруючи медіа «індустріалізацію культури», популяризує культурні продукти серійного виробництва, тобто симулякрів мистецтва. Медіа культура від кіно, теле-індустрії до Інтернет-ресурсу є високоприбутковою сферою, де перетинаються інтереси великого бізнесу, політичних еліт, митців художньої і наукової-технічної творчості. Тому проблеми взаємозалежності економіки і нових медіа інтерактивних технологій нині відіграють визначальну роль в організації культурного простору.

Медіа творчість – це парадокс творчих інтенцій і прагматичних здійснень, вічний конфлікт між естетично-художнім, соціально-заангажованим й технологічно універсальним, скоріше – це симулякр творчості, форма її відчуження. Технологічний потенціал медіа форматує новий образ світу, деонтологізуючи його, створюючи ефект реальності, пропонуючи «прорив у віртуальне буття», де реальність конструюється, а множинність її вимірів не об'єднана у цілісну картину світу «реальність – це ефект медійного і вона принципово множинна» [8, 11]. Механізм впливу медіа реальності інтерпретують як трансгресію (вихід за межі реального досвіду), тобто конструкт квазі - досвіду неможливого, але бажаного чи сугестивно сприйнятого споживачем медіакультури, що яскраво демонструє перехід суспільства від класичної просвітницької культури до компенсаторно-розважальних зразків «маскультивського» культурного продукту.

Сучасний соціокультурний простір формується за допомогою медійних, інтерактивних, аудіо-візуальних технологій переконструювання реальності у соціум «гіперреальностей і симуляцій», територію «імплозії смислу» [3, 113] за правилами режисури якого соціальне віртуалізується. «Соціальне в його традиційному розумінні, заміщується віртуальною присутністю та обмінами. Інституційні взаємодії перетікають у простір симуляції, в якому вміння користуватися машинами є важливішим і цікавішим за реальні людські взаємини» [17, 191]. Будь яка реальність інстальована медіа і сам світ, і його революційні перетворення вже сприймається навіть не у вимірах радикалізму постмодерну ХХ ст.. як «суспільство спектаклю» (Гі Дебор), а має існувати як «суспільство інтерактивного спектаклю» зразка ХХІ віку. Воно продукує певне семіотичне дійство, інтерактивний перформанс (вербальне чи невербальне, медійне, аматорське чи акторське). Технології перформатизації, спектакуляризації соціальної дійсності – це сьогодні PR-стратегії влади, механізми організації життєдіяльності соціуму і маніпуляції суспільною думкою. «Кіберпростір» як впливовий сегмент сучасного культурного простору використовується у якості арени для випробування технологій спектакуляризації різними політичними рухами, які вже не «в реалі» на майданах міст й містечок, а в Інтернет-мережах закликають до радикальних дій, що здійснюються як «мережеві революції» за технологіями «суспільства кіберспектаклю».

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволяє констатувати, що культурний простір за умов стрімкого розвитку суспільства інформаційних технологій кардинально змінює свої аксіологічні, когнітивні та регулятивні координати. Інформаційна цифрова культура – суперечливий феномен, що домінує сьогодні в культуротворчих процесах, трансформує морфологію і динаміку культури та представляє значні ризики для гуманістичної парадигми подальшого прогресування людства. Культура як «друга натура» людини є програмою її активної діяльності по творенню «життєсвіту», наступ інтерактивних-комунікативних технологій вносить свої корективи, визначаючи нові пріоритетні напрями формування «кіберпростору» культури. Преференції сьогодні належать арсеналу засобів медіакультури – ефект медіа конструює «гіперреальність» деонтологізуючи образ світу, пропонуючи «прорив у культуру реальної віртуальності», де зручніше і технологічно досконаліше можна маніпулювати людською свідомістю. Виникає драма свідомості, що не вписується в образ конструктів буття «кіберпростору»: «інформація – дезінформація», «сила знання – влада використання знання», свобода самоактуалізації чи нові форми реіфікації людини. Переважаючими стають тенденції глобалізації, медійності, перформатизації, мультикультуралізму, які моделюють культурний простір сучасної доби. Культуротворчі процеси, що в ньому превалюють, визначаються пан-еклектикою естетики постмодернізму. Динаміка культурного простору не спрямована на збереження й трансляцію культурного досвіду попередніх поколінь, а множинність художніх практик сконцентрована навколо глобалізуючого епіцентру інтерактивної масової культури з притаманними їй ринковими правилами існування. Вектори подальшого руху і закономірності функціонування культурного простору інформаційної доби мають стати актуальним напрямом поглибленої рефлексії сучасної філософії культури і гуманістики.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бехманн Г. Современное общество: общество риска, информационное общество, общество знаний / Г. Бехманн. – М. : Логос, 2010. – 248 с.
2. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр. – М. : Добросвет, 2009. – 387 с.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр. – Москва : ПОСТУМ, 2015. – 240 с.
4. Войскунский А. Е. Метафоры Интернета / А. Е. Войскунский // Вопросы философии. – 2001. – № 11. – С. 87–95.
5. Дебор Г. Общество Спектакля / Г. Дебор. – М. : Логос, 2000. – 184 с.
6. Згуровський М. З. Вища освіта на зламі суспільного розвитку [Електронний ресурс] / М. З. Згуровський // Дзеркало тижня. – 2013. – № 5. – Режим доступу: <http://gazeta.dt.ua/EDUCATION/vischa-osvita-na-zlami-suspilnogo-rozvitku.html>
7. Згуровський М. З. Суспільство знань та інформації – тенденції, виклики та перспективи [Електронний ресурс] / М. З. Згуровський // Дзеркало тижня. – 2003. – № 19. – Режим доступу: http://gazeta.dt.ua/ECONOMICS/suspilstvo_znan_ta_informatsiyi_tendentsiyi_vikliki_perspektivi.html
8. Иваненко Е. А. Созвездие Горгоны (эссе об эффектах медиа) / Е. А. Иваненко, М. А. Корецкая, Е. В. Савенкова. – СПб. : Алетейя, 2012. – 328 с.
9. Информационная эпоха : вызовы человеку : [монография / ред.: И. Алексеева и А. Сидоров]. – М. : РОССПЭН, 2010. – 333 с.
10. Інформаційне суспільство у соціально-філософській ретроспективі та перспективі / В. В. Лях, В. С. Пазенок, Я. В. Любимий та ін. – К. : ТОВ «XXI століття: діалог культур», 2009. – 404 с.
11. Кастельс М. Галактика Интернет / М. Кастельс. – Екатеринбург : У-Фактория, 2004. – 328 с.
12. Кастельс М. Информационная эпоха : экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М. : ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
13. Лук'янець В. С. Сучасний науковий дискурс : Оновлення методологічної культури / В. С. Лук'янець, О. М. Кравченко, Л. В. Озадовська. – К. : Грамота, 2000. – 304 с.
14. Маньковская Н. Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс / Н. Б. Маньковская. – СПб. : Университетская книга, 2009. – 495 с.
15. Мєлков Ю. О. Віртуальна реальність як сфера самореалізації особистості / Ю. О. Мєлков // Людина в лабіринті перспектив / Ю. О. Мєлков. – К. : ПАРАПАН, 2004. – С. 140–166.
16. Скворцов Л. В. Информационная культура и цельное знание / Л. В. Скворцов. – М. : Изд-во МБА, 2011. – 440 с.

17. Смысловая морфология социума: [монография / ред. Н. Костенко]. – К. : Ин-т социологии НАН Украины, 2012. – 422 с.
18. Соболев О. М. Проблема свободы в эру симулякрів / О. М. Соболев // Практична філософія. – 2002. – № 1. – С. 34–59.
19. Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер. – М. : АСТ, 1999. – 784 с.
20. Lanham, R. (1993) Clicking in : Hot Links to a Digital Culture. Seattle : Bay Press.

REFERENCES

1. Behmann, G. (2010) Sovremennoe obshchestvo : obshchestvo riska, informacionnoe obshchestvo, obshchestvo znanij. Moskva : Logos.
2. Bodrijar, Zh. (2009) Prozhnost' zla. Moskva : Dobrosvet.
3. Bodrijar, Zh. (2015) Simuljaky i simuljacji. Moskva : POSTUM.
4. Vojkunskij, A. E. (2001) Metaforj Interneta. Voprosy filosofii, 11, 87–95.
5. Debor, G. (2004) Obshchestvo Spektaklja. Moskva : Logos.
6. Zgurovs'kij, M. Z. (2013) Vishha osvita na zlami suspil'nogo rozvitku. Dzerkalo tizhnja, 5. Access mode : <http://gazeta.dt.ua/EDUCATION/vischa-osvita-na-zlami-suspilnogo-rozvitku.html>
7. Zgurovs'kij, M. Z. (2003) Suspilstvo znan' ta informacij – tendencij, vikliki ta perspektivi. Dzerkalo tizhnja, 19. Access mode : http://gazeta.dt.ua/ECONOMICS/suspilstvo_znan_ta_informatsiy_tendentsiy_vikliki_perspektivi.html
8. Ivanenko, E. A., Koreckaja, M. A., Savenkova, E. V. (2012) Sozvezdie Gorgony (esse ob jeffektah media). Sankt-Peterburg : Aletejja.
9. Alekseeva, I., Sidorov, A. (2010) Informacionnaja jepoha : vyzovy cheloveku. Moskva : ROSSPEN.
10. Liakh, V. V., Pazenok, V. S., Liubyvyi Ya. V. (2009) Informatsiine suspilstvo u sotsialno-filosofskii retrospektivi ta perspektivi. Kyiv : TOV «KhKhl stolittia : dialog kultur».
11. Kastel's, M. (2004) Galaktika Internet. Ekaterinburg : U-Faktoriya.
12. Kastel's, M. (2000) Informacionnaja jepoha : jekonomika, obshchestvo i kul'tura. Moskva : GU VShe.
13. Lukianets V. S., Kravchenko, O. M., Ozadovska, L. V. (2000) Suchasnyi naukovyi dyskurs : Onovlennia metodolohichnoi kultury. Kyiv : Hramota.
14. Man'kovskaja, N. B. (2009) Fenomen postmodernizma. Hudozhestvenno-jesteticheskij rakurs. Moskva : Centr humanitarnyh iniciativ; Sankt-Peterburg : Univesitetskaja kniga.
15. Mielkov, Yu. O. (2004) Virtualna realnist yak sfera samorealizatsii osobystosti. Liudyna v labirynti perspektiv. Kyiv : PARAPAN, 140–166.
16. Skvorcov, L. V. (2011) Informacionnaja kul'tura i cel'noe znanie. Moskva : Izd-vo MBA.
17. Kostenko, H. (2012) Smysova morfolohiia sotsiumu. Kyiv : Instytut sotsiolohii NAN Ukrainy.
18. Sobol, O. M. (2002) Problema svobody v eru symuljativ. Praktychna filosofija, 1, 34–59.
19. Toffler, Je. (1999) Tret'ja volna. Moskva : AST.
20. Lanham, R. (1993) Clicking in : Hot Links to a Digital Culture. Seattle : Bay Press.

Стаття надійшла до редакції 18.05.2015 р.